
СОСТОЯНИЯ

СОСТОЯНИЯ

СОСТОЯНИЯ

СОСТОЯНИЯ

СОСТОЯНИЯ

СОСТОЯНИЯ

СОСТОЯНИЯ

СОСТОЯНИЯ

СОСТОЯНИЯ

Слепота (Постоянное)

Ваш персонаж не может видеть. Любые броски, требующие зрения, могут быть брошены как шансовый дайс. Если в выполнении задачи поможет другое чувство, вместо этого применить штраф -3. В бою он страдает недостатком от Сдвига Слепота (см. стр. 208). Это состояние может быть временным, но это как правило боевой эффект, в котором будет применяться Сдвиг Слепота.

Решение: Ваш персонаж восстанавливает зрение.

Толчок: Ваш персонаж сталкивается с ограничениями или трудностями, которые доставляют ему неудобства.

Амнезия (Постоянное)

У вашего персонажа отсутствует часть памяти. Вся его жизнь просто пропала. Это вызывает огромные трудности с друзьями и близкими.

Решение: Вы восстанавливаете свою память и узнаете правду. В зависимости от обстоятельств, это может являться переломным моментом.

Толчок: Возникает некая проблема, типа забытого ордера на арест или старого врага.

Сломленный (Постоянное)

Не важно, что вы сделали или увидели, что-то внутри вас надломилось. Вы можете набраться смелости только для того, чтобы выполнять свою работу, и все, что морально интенсивнее, чем повышенный голос заставляет вас вздрагивать и отступать. Примените штраф -2 на все Социальные броски и броски с участием Решительности, а также -5 на использование Навыка Запугивание.

Решение: восстановление пункта Целостности, потеря еще одного пункта Целостности или достичь исключительного успеха на Переломном Моменте.

Толчок: Вы отступаете от конфронтации или проваливаете бросок из-за этого Состояния.

Привязанный

Ваш персонаж установил глубокую связь с животным. Он получает +2 на любые броски для убеждения или влияния на его животное. Вы можете добавить ваше Знание Животных на любые броски противостояния принуждению или страху в присутствии вашего животного. Животное может добавить ваше Знание Животных на любые броски.

Решение: Привязанное животное умирает или иным способом расстается с персонажем.

Толчок: нет.

Связь (Постоянное)

Ваш персонаж внедрился в определенную группу. Пока у него есть это Состояние, он получает +2 на все броски, относящиеся к этой группе. С другой стороны, он может потерять это Состояние, чтобы получить одноразовый исключительный успех на следующем броске влияния, воздействия или иным использованием группы. После того, как Связь будет решена, считается, что персонаж сжег все мосты и больше не является их членом. Персонаж может быть в состоянии восстановить Связь с определенной группой, по рассмотрению Рассказчика.

Пример Навыка: Политика, Общение.

Решение: Персонаж теряет свое членство или иным образом теряет свое положение в группе.

Толчок: Персонаж просит выполнить одолжение для группы, которое причинит ей неудобства.

Искалеченный (Постоянное)

Ваш персонаж не может ходить или ограничен в хождении. Его Скорость равна 1. О должен использовать инвалидную коляску или другие устройства для перемещения. Скорость инвалидной коляски равна Силе вашего персонажа и требует использования рук. Электрические инвалидные коляски имеют Скорость 3, но позволяют свободное использование рук персонажа.

Травма может временно вызвать это Состояние, в этом случае оно будет решено при выздоровлении персонажа и восстановлении подвижности.

Разрешение: Инвалидность персонажа излечивается обычными или сверхъестественными силами.

Толчок: Ограниченность передвижения создает неудобство вашему персонажу и заставляет его медленно реагировать.

Обделенный

Ваш персонаж страдает от пристрастия. Он не может от него избавиться, что делает его раздражительным, беспокойным и он не может сосредоточиться. Удалите единицу из его запаса дайсов Выносливости, Решительности и Самообладания. Это не влияет на черты, а только на запас дайсов, который использует эти атрибуты.

Решение: Ваш персонаж удовлетворяет свою зависимость.

Толчок: нет.

Неловкий Секрет

У вашего персонажа есть в прошлом секрет, который мог бы вернуться и его преследовать. Если эта тайна выберется наружу, его могут изгнать из общества или даже арестовать. Если это становится известно, Состояние изменяется на Дурную Славу (стр. 183).

Решение: Секрет персонажа становится известным или персонаж делает все, чтобы он никогда не вылез наружу.

Толчок: нет.

Фуга (Постоянное)

Случилось что-то страшное. Вместо того, чтобы с этим справиться, ваш разум просто закрывается. Вы склонные к потерям сознания и потере времени. Всякий раз, когда обстоятельства становятся слишком похожи на ситуацию, которая привела к этому Состоянию, игрок бросает Решительность + Самообладание. Если бросок провален, Рассказчик контролирует вашего персонажа следующую сцену; ваш персонаж, оставленный без контроля, будет стремиться избежать конфликта и уйти из этого района.

Решение: Восстановить пункт Целостности, потерять еще один пункт Целостности, достичь исключительного успеха на переломном моменте.

Толчок: Вы входите в состояние фуги, как описано выше.

Виновный

Ваш персонаж переживает укоренившееся чувство вины и угрызения совести. Это состояние обычно применяется после успешного броска переломного момента (стр. 185). Пока персонаж находится под воздействием этого Состояния, он получает -2 на любые броски Решительности или Самообладания для зашиты от Обмана, Эмпатии или Запугивания.

Решение: Персонаж признается в своих преступлениях и возмещает убытки, что он натворил.

Толчок: нет.

Осведомленный

Ваш персонаж владеет обширной исследовательской информацией, относящейся к теме исследуемого. Когда вы делаете бросок, относящийся к этой теме, вы можете выбрать разрешить это Состояние. Если вы решаете и проваливаете бросок, считается что вместо этого, у вас есть один успех. А если бросок был успешным, считается, что результат - исключительный успех.

Бросок, получающий выгоду от этого Состояния, может относиться к любому соответствующему Навыку. Боевые броски не могут получить выгоду от этого Состояния.

Пример Навыков: Академические Знания, Оккультизм, Наука.

Решение: Ваш персонаж использует свои исследования для получения информации; Состояние решается как описано выше.

Толчок: нет.

Вдохновленный

Ваш персонаж глубоко вдохновлен. Когда ваш персонаж предпринимает действия, относящиеся к этому вдохновению, вы можете решить это Состояние. Исключительный успех на этом броске требует только три успеха, а не пять, и вы получаете пункт Силы Воли.

Пример Навыков: Ремесла, Экспрессия.

Решение: Вы тратите вдохновение, чтобы стимулировать себя на больший успех, решите Состояние как написано выше.

Толчок: нет.

Принужденный

Вашего персонажа шантажировали, обманывали, убедили или другими способами заставили делать то, что желает другой персонаж. Вы можете иметь Состояние Принужденный несколько раз для разных персонажей. Каждый раз, когда определенный персонаж о чем-то просит вас, вы можете решить это Состояние, если ваш персонаж выполняет просьбу без броска сопротивления.

Примеры Навыков: Эмпатия, Убеждение, Обман.

Решение: Ваш персонаж может либо решить Состояние, выполнив задание, как сказано выше, либо если вы применяете Состояние Принужденный определенному персонажу.

Толчок: нет.

Потерянный

Ваш персонаж не имеет понятия, где он или как добраться до своей цели. Персонажи с Состоянием Потерянный, удаляет один дайс из его запаса дайсов Самообладания. Это не влияет на полученные черты; это влияет только на запас дайсов Атрибутов. Потерянный персонаж не может продвинуться ни на шаг к своей цели без предварительного определения и нахождения своего места. Это требует успешного броска Сообразительность + Знание Улиц (в городе) или Сообразительность + Выживание (на природе).

Решение: Ваш персонаж отказывается от путешествия к своей цели или он успешно определяет свое местонахождение, как написано выше.

Толчок: нет.

Безумие (Постоянное)

Ваш персонаж увидел или сделал что-то, из-за чего потерял связь с реальностью. Это не психическое заболевание, рожденное химией мозга - это по крайней мере может быть излечимо. Это безумие является продуктом сверхъестественного вмешательства или свидетельство чего-то, что человечеству не дано понять. У рассказчика есть запас дайсов, равный 10 - Целостность персонажа. Один раз за главу, Рассказчик может применить эти дайсы как негативный модификатор к любым Ментальным или Социальным броскам, сделанным персонажем.

Решение: Получение одного пункта Целостности, потеря еще одного пункта Целостности или достижение исключительного успеха в переломном моменте.

Толчок: Персонаж проваливает бросок из-за этого Состояния.

Немой (Постоянное)

Ваш персонаж не может говорить. Любое общение должно происходить посредством письма, жестов или сигналов. Болезнь, травма или сверхъестественные силы могут создать это Состояние на временной основе.

Решение: Персонаж восстанавливает голос путем сверхъестественных или мирских сил.

Толчок: Ваш персонаж страдает ограниченностью связи, что усиливает непосредственную опасность.

Дурная слава

Сделал или нет, ваш персонаж что-то отвратительное в своем прошлом, люди думают, что сделал и сейчас он порицается широкой общественностью. Ваш персонаж получает -2 на любые Социальные броски с теми, кто знает о его Дурной Славе. При использовании Социального Маневрирования (стр. 188), персонаж должен открыть дополнительную Дверь, если его цель знает о его Дурной Славе.

Примеры Навыков: Обман, Общение.

Решение: История опровергнута или имя персонажа очищено.

Толчок: нет.

Зацикленность (Постоянное)

Что-то забралось в разум вашего персонажа, о чем он не может забыть. Он получает способность 9-снова на всех бросках, связанных с преследованием своей одержимости. На бросках, которые не связаны с его одержимостью, он теряет способность 10-снова. Зацикленность может быть временной, по рассмотрению Рассказчика.

Решение: Персонаж теряет свою манию или избавляется от нее.

Толчок: Персонаж не выполняет обязательств, преследуя свое обязательство.



Потрясенный

Что-то сильно напугало вашего персонажа. Каждый раз, когда персонаж предпринимает действия, когда страх может ему помешать, вы можете выбрать провалить действие и решить это Состояние. Это Состояние может быть наложено во время переживания переломного момента.

Пример Навыков: Драка, Огнестрельное Оружие, Запугивание, Вооружение.

Решение: Персонаж дает страху ход и проваливает бросок, как было описано выше.

Толчок: нет.



Напуганный

Ваш персонаж видел что-то сверхъестественное - недостаточное, чтобы внушить ужас, но безошибочно потустороннее. Как ваш персонаж будет реагировать, зависит от вас, но это завораживает и смещает его внимание.

Решение: Это Состояние будет решено, когда страх и увлечение вашего персонажа заставит его сделать что-то, что помешает группе или усложнит происходящее (он уйдет в одиночку исследовать странный шум, останется на ночь для исследования, побежит, вместо того, чтобы броситься на землю, и т.д.).

Толчок: нет.



Стойкий

Ваш персонаж уверенный и решительный. Когда вы проваливаете бросок, вы можете выбрать решить это Состояние и получить один успех, вместо провала. Если бросок был шансовый, вы можете решить это Состояние, а бросить один простой дайс вместо этого.

Решение: Уверенность помогает вашему персонажу продвигаться и обходить худшее; Состояние решается, как описано выше.

Толчок: нет.



Лишившийся Чувств

Вашего персонажа к кому-то влечет и он уязвим, когда происходит что-то с ним связанное. Возможно у него пресловутые "бабочки в животе" или он просто хочет постоянно быть в курсе дел своего влечения. Персонаж может иметь несколько подобных Состояний. Он получает -2 на любые броски, которые негативно скажутся на объекте влечения, и этот объект получает +2 на любые Социальные броски против вашего персонажа. Если этот объект предпринимает Социальное Маневрирование на Лишившегося Чувств персонажа, уровень впечатления считается на один выше.

Пример Навыков: Убеждение, Обман

Решение: Ваш персонаж что-то делает для объекта своего влечения, что поставит его в опасную ситуацию, или он предпочтет провалить бросок сопротивления Социальным действиям этого персонажа.

Толчок: нет.